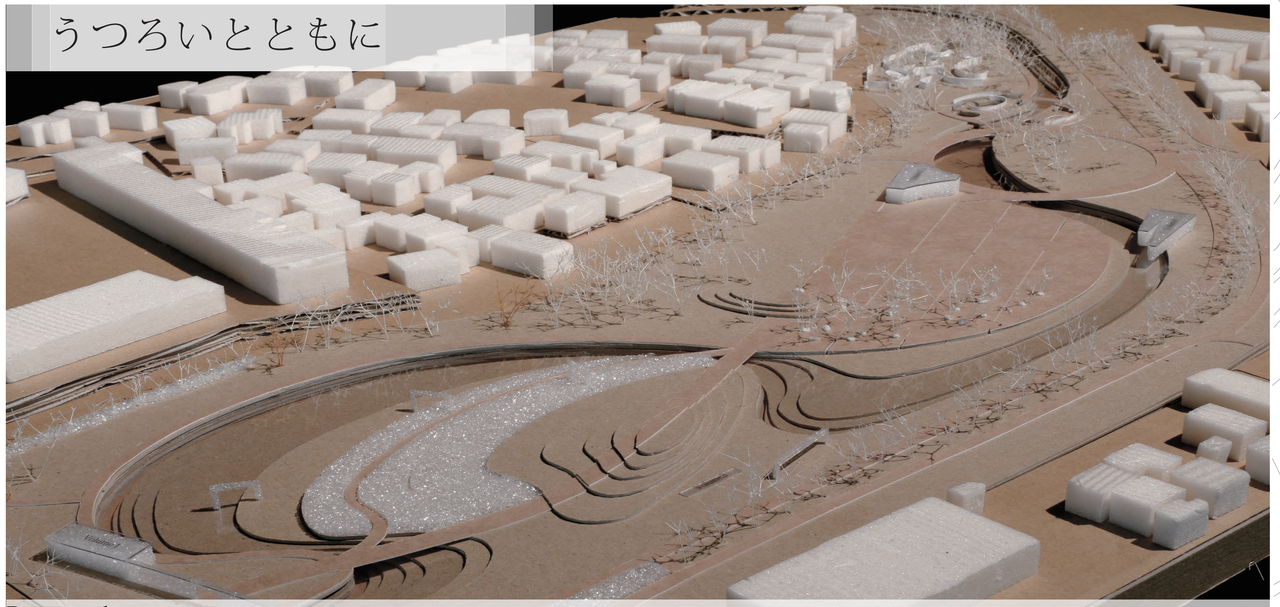
うつろいとともに



Proposal

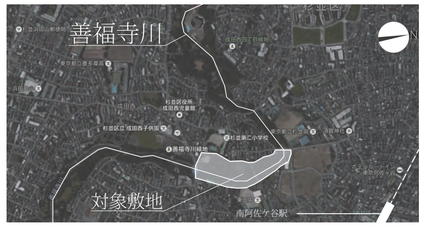
様々なシーンがもたらす豊かな親水体験としての Landscape Design

河川緑地全体が上流から下流へと緩やかな大きな流れが存在し、自然の流れ、人の流れ、時間の流れを生み出している。緩やかにつながる河川空間の一部に「蛇行する川」・「多様な道」・「分棟型 Starbucks」を挿入し、元々ある緑豊かな河川空間を再構成する。　距離による動きとシーンの変化による豊かな親水空間を演出し、善福寺川の新たな流れの拠点を築いていく。

Site　　東京都杉並区成田西　善福寺川緑地

敷地は杉並区の成田西地区の善福寺川緑地を設計対象とする。杉並区が制定する「水とみどりの景観形成重点地区」のエリアであり、地域の自然環境、住居環境の拠点として河川と周辺地域が一体となるまちづくり計画が進められている。また敷地は河川中域で河川を挟むように緑地が広がり、都市の公共空間として整備されている。周辺には住宅地が広がり杉並第二小学校、都立杉並高校、東田中学校が点在しており大型マンションの建設も進められているため、より市民に開かれた公共空間が求められている。

度々起こる雨による川の洪水、氾濫により貯水機能を備えた整備された河川となり、穏やかな川の流れと周辺地域への住環境改善がなされた。その一方で造成された河川は、直接的な親水空間としての機能を失い、均一化された緑地となった。



整備された河川として管理され穏やかな水の流れを手に入れた一方で直接的な水との触れ合いの機会が失われた。

Concept　　距離　×　シーンの切り替え

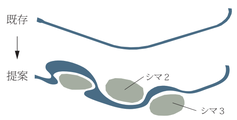
Starbucks は緑地内のシーンの切り替えにおける「変換装置」。また川を見る、川から見るといったお互いが相互にシーンを切り替え・切り替えられの関係にある。

蛇行する緩やかな河川に対して Path はその動きに呼応するように近づいたり離れたりと川との距離をつくる。川と接する距離の違いによって、それぞれの空間に異なるシーンを作り出し、多様な経験として体感する。

□ River(善福寺川)　Path(散策路)　Starbucks(憩いの場) の３つの要素と関係性によって既存の自然環境を緩やかにつなぎ合わせ、河川の距離を活かしたさまざまなシーンを巡る空間体験を演出する。

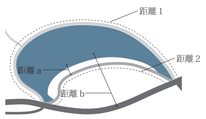
□ ３つの要素の構成によって賑わいのある公共空間を開放し、眺めるだけでない体験する親水河川空間として活用する。

河川の蛇行と島の形成



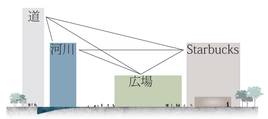
既存の単調なリズムの河川の流れを蛇行した距離のある流れにすることによって河川自体の流れとそこに「島」のような多様な空間を作り出す。

河川と Path の距離関係



河川の蛇行に合わせて Path を多様化することで河川との距離、道自体の距離に異なる選択肢をもたらす。それは同時に利用者の多様化にも対応するものとな

各要素「見る見られる」関係



それぞれのランドスケープのデザインが Starbucks と相互関係となって互いのシーンの切り替えを補助する関係になる

公共空間の利用活性化の要素としての Starbucks の提案

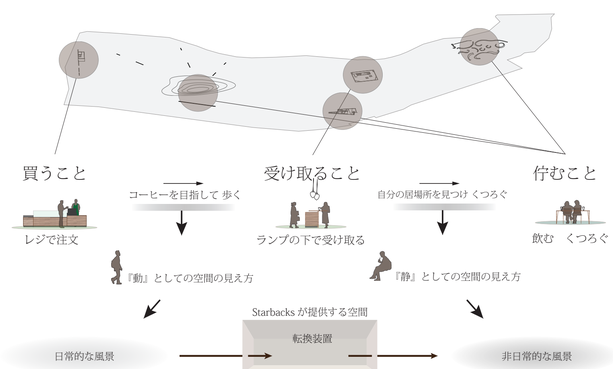
公園利用増加の手がかり　＝　ブランド性とエンターテイメント性との Collaboration　←　Starbucks の購入形式

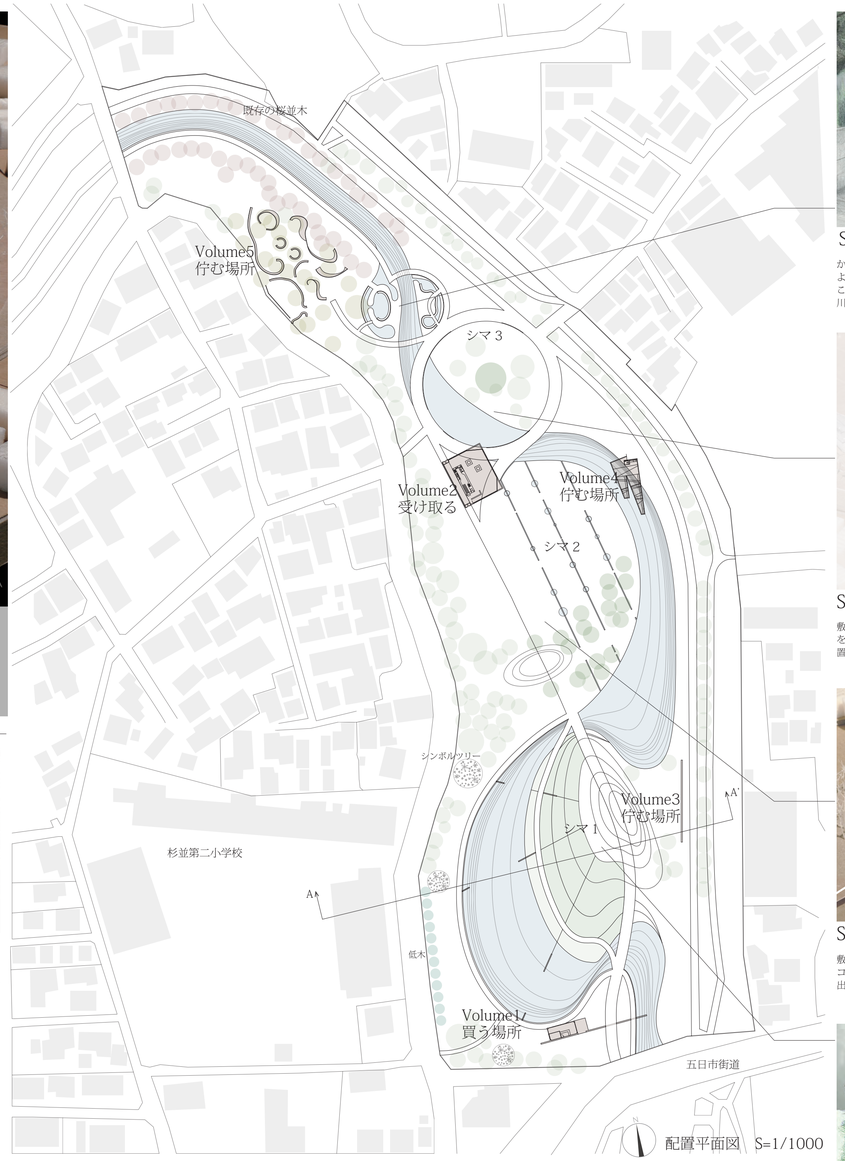
関係１　公共空間と商業空間の共存関係

Starbucks の購入システムから生まれるエンターテイメント性を敷地全体に拡大し、新しい流れを生み出す。

関係２　空間の使われ方の関係

Starbucks の購入システムから生まれるエンターテイメント性を敷地全体に拡大し、新しい流れを生み出す。



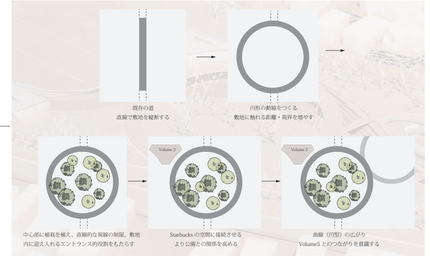


小学校と緑地をつなぐ視線の抜け

小学校と公園の間には道路と高木が並び、関係性を遮断している。擁壁上の小学校東側校舎から公園へ視線が抜けるように一部ツツジやサルスベリといった低木にする。これにより周囲と実際の視覚的に繋がることができる。この視覚的つながりをきっかけに、そこから見える植栽の風景の創造に地域活動として参加することによって、この公園での魅力やアクティビティーが周囲の環境ににじみでることを期待する。

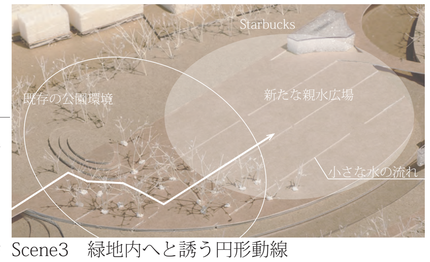
Scene4 生命との関わりをもたらす小さな河川環境

かつて杉並区善福寺川には多くのメダカや水中生物が多く生息していた。そこで河川の造成によって水の流れを小さいスケールへと引き込み、生物の生息環境に適した空間を作り出す。そこは地域の子供達が自然を学ぶきっかけの場所となる。「河川」×「体験者」の関係を小さな河川環境によって成立させる。



Scene2　小さなスケールの流れを持つ親水空間

敷地の中央を横断する直線的な動線をより公園に触れ、さらに川の流れに対して垂直的な流れを変化させるために円形動線を配置。円の中心にはシンボルツリーとなる「ボダイジュ」を配置しこの空間が敷地内へ人々を引き込むエントランスのような働きをする。



Scene3　緑地内へと誘う円形動線

敷地にあるコブとソメヨシノといった既存の樹木の配置を利用する。Volume2 へと続く風景はコブからコブへの動きの中で見え隠れし、桜の木々の中を抜けていくことで視界の広がりを演出。ちいさな水の流れを新たな親水広場につながっており、そこではより身近な親水体験を促す。

Scene1　動きの中でシーンが切り替わる

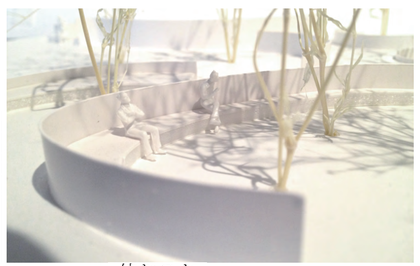
河川の外周、内周、中央にそれぞれ Path を設け、利用者に対する使われ方の多様化を図る。河川とコブの間にはシバザクラやネモフィラ、ポピーなど四季折々の植栽を配置し歩く人の足元から川辺に向かって美しいシーンが広がる。またその植栽を地域参加型プログラムとして活動し、見るための空間であるとともに地域住民自身の手で景色を育てていくというアクティブなシーンが展開される。

Vomune1　買うこと　　店内（公園側）からの風景

幹線道路との境界部分に大きな壁を設ける。訪れる人は大きな壁の存在を遠くから意識し、その壁をくぐることで緑地の内と外をより認識する。この変化がここで行われるシーンの一つである。さらに壁の内と外の性格の違いによってもシーンの切り替えを意識することができる。

Volume2　受け取ること

コーヒーを受け取りに歩く。それまでの目的地へ向かう人々の流れは、この建物に入ることによって自由なものへと変わる。このアクティビティーの転換が一つのシーンとして演出される。この建物は Starbucks の「赤いランプ」としての意味を持つのである。



Volume3 ４ ５　佇むこと

コーヒーを受け取るとそれぞれの気に入った場所でコーヒーを楽しむ。今まで歩きながら眺めていた自然の中の風景は、足を止め佇むことで違った見え方へと変わる。Volume5 では木々の中で足を止め視線を下げることで樹木の幹や視線の広がりの違いといった高さによる見え方の違ったシーンを演出する。